Geek GAMES

ESPECIAL

NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 18 ANOS

#01 R$ 11,90

7 898357 605053
Geek Games Especial
#01 - Ano 1 - R$ 11,90

GAME COMPLETO NO CD

SECOND LIFE

O SIMULADOR DE VIDA REAL QUE VIROU MANIA MUNDIAL NA INTERNET

A PRIMEIRA REVISTA SOBRE SECOND LIFE DO BRASIL

SAIBA COMO:

- ENTRAR NO JOGO
- CRIAR SEU NEGÓCIO
- CONHECER PESSOAS
- TRAVAR BATALHAS ON-LINE

CRIE SEU AVATAR

TUTORIAL PASSO A PASSO PARA VOCÊ CRIAR SEUS PERSONAGENS

GANHE DINHEIRO

MOSTRAMOS COMO FATURAR UMA GRANA VIRTUAL (E REAL!) NO SECOND LIFE

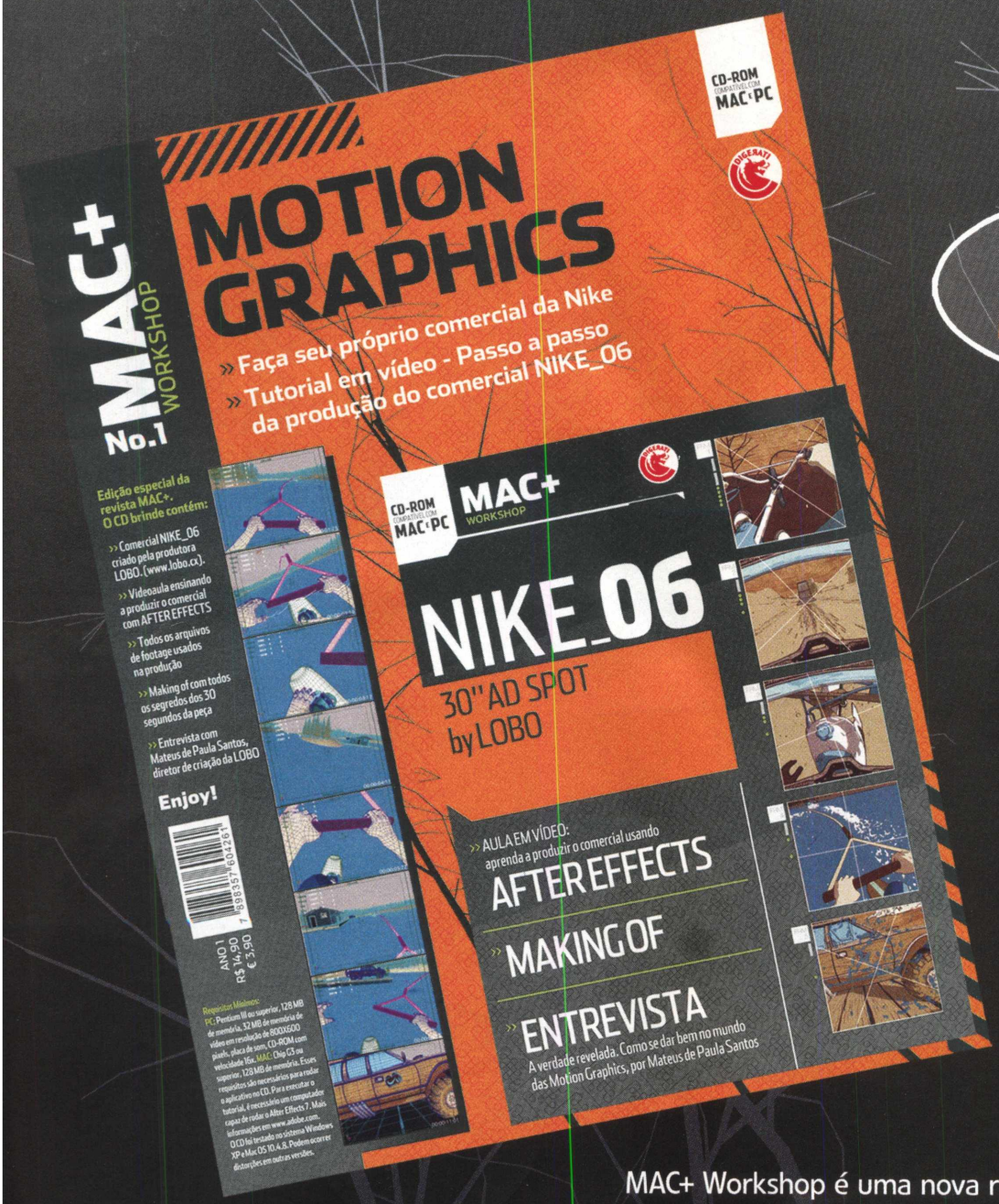
E AINDA, NO CD

GAMETRACK STATION

JOGUE WAR, IMAGEM&AÇÃO, SUDOKU E OUTROS CLÁSSICOS!

MAC+ WORKSHOP

Aprenda com quem sabe



CD para Mac e PC

MAC+ Workshop é uma nova revista onde os bambas do Macintosh contarão seus truques e compartilharão seus segredos com nossos leitores, de forma interativa, didática e divertida. Na edição 1, a convidada é a LOBO, uma das principais produtoras de comerciais de animação do Brasil. Entrevistas e um "making of" em vídeo mostram como é feito um comercial no After Effects, que você poderá reproduzir no seu Mac, passo-a-passo. Conheça o maravilhoso mundo do Motion Graphics nesta edição super especial da MAC+.

Já nas bancas!

Geek GAMES

Diretor editorial: Alessio Fon Melozo
Coordenador editorial: Hudson de Almeida
Coordenador multimídia: Alexandre Diniz

REDAÇÃO
Editor-chefe: Heinar Maracy
Editor: Sérgio Miranda
Editor de arte: Luciano Hagge
Arte: Stella Maris Dauer Rodrigues (estagiária)
Reportagem: Rodrigo Martin de Macedo
Revisão e checagem: Sirlene Farias
Capa e embalagem: Núcleo de arte

MULTIMÍDIA
Programação: Marcio Dias
Seleção de conteúdo: Ricardo Iagi

COLABOROU NESTA EDIÇÃO
Caíque Severo

PUBLICIDADE
Cassetari Assessoria em Comunicação

ATENDIMENTO AO LEITOR – SUPORTE
Horário de atendimento: das 9 às 18h
e-mail: atendimento@digerati.com.br,
suporte@digerati.com.br
tel.: (11) 3217-2626

EDIÇÕES ANTERIORES
Atendimento a jornaleiros: (11) 3217-2606
Canais de vendas: (11) 3217-2600
e-mail: vendas@digerati.com.br
fax: (11) 3217-2647
Site: www.lojadigerati.com.br

CONTATO
Redação: R. Haddock Lobo, 347, 12° andar
São Paulo – SP, CEP 01414-001
tel.: (11) 3217-2600, fax: (11) 3217-2617
Publicidade: (11) 3217-2719
e-mail: publicidade@digerati.com.br
Representante comercial nos EUA:
USA-Multimedia
tel.: +1-407-903-50000, Ramal: 222
e-mail: info@multimediausa.com
Marketing: (11) 3217-2600
e-mail: marketing@digerati.com.br
Circulação: (11) 3217-2654
e-mail: circulacao@digerati.com.br

DIGERATI

GEEK GAMES ESPECIAL
é uma publicação da Editora Digerati.
Distribuidor exclusivo para todo o Brasil:
Fernando Chinaglia Distribuidora S.A.
Tel.: (21) 3879-7766.
Distribuidor para Europa e América Latina:
Malta Internacional Tel.: +55 11 3284-6444
Impressão: Anhanguera LTDA

DIGERATI É UMA EDITORA DO GRUPO DOMO

GRUPO DOMO

Presidente: Alessandro Gerardi
Conselho editorial: Alessandro Gerardi, Luís Afonso G. Neira, Alessio Fon Melozo, William Nakamura

ANER
www.aner.org.br

EDITORIAL

Second Life, trazendo mais diversão para a vida real

Sem dúvida, o mundo virtual de Second Life entrou fortemente no mercado online. Considerado por alguns como um jogo, por outros como ferramenta de marketing e para diversos como apenas uma maneira divertida de fazer amigos e bater papo, é difícil definir o que é este programa.

A verdade é que ele já tomou a Internet de tal forma que hoje é tido como uma revolução e diversas empresas apostam pesado em sua inovação como uma possível substituta da WWW. E é claro que o investimento só é pesado se a ferramenta promete.

Esta revista não é dedicada aos marketeiros ou aos investidores de Second Life. Ela é uma revista dedicada ao público que encontrará neste mundo virtual uma maneira de variar da mesmice da Internet, e de quebra, quem sabe, aprender como transformar o programa em uma ferramenta de trabalho.

Nas páginas seguintes abordamos seus principais aspectos, para você tentar entender um pouco melhor o que é tudo isso e como fazer para participar, além de ensinarmos os primeiros passos que devem ser dados dentro dos servidores deste ambiente virtual.

E, no CD, todas as ferramentas para as três plataformas (Windows, Linux e Mac) necessárias para você participar dessa nova mania e, quem sabe, arriscar a sorte com programação ou modelagem 3D, graças a um conteúdo extra que inclui código fonte e diversos modelos.

Boa diversão!

SUMÁRIO

04.....O que tem no CD

06.....Second Life

14.....O futuro não muito distante dos negócios de Second Life

O QUE TEM no CD da revista Geek Games

Juntamente a revista Geek Games Especial Second Life você recebeu um CD, cheio de games divertidos e ferramentas com as quais a leitura da revista poderá ser complementada e sua experiência com seus jogos potencializada.

Basta inseri-lo em seu drive de CD para que sua interface seja automaticamente carregada. Cada um dos arquivos está dividido por categorias, acessíveis através da interface do disco, e possui uma breve descrição, uma imagem e as instruções necessárias para rodá-lo.

Confira baixo alguns destaques do CD.

Second Life

Obviamente, o Second Life não poderia faltar. Mas além do programa necessário para acessar este belíssimo mundo virtual, inserimos também no CD seu código-fonte, suas bibliotecas, avatares, templates e texturas.

Isto quer dizer que além de passear pelo mundo virtual fazendo amigos e conhecendo todas as possibilidades desta ferramenta genial, você também poderá dar seus primeiros passos na modelagem 3D e criação de conteúdo para o jogo.

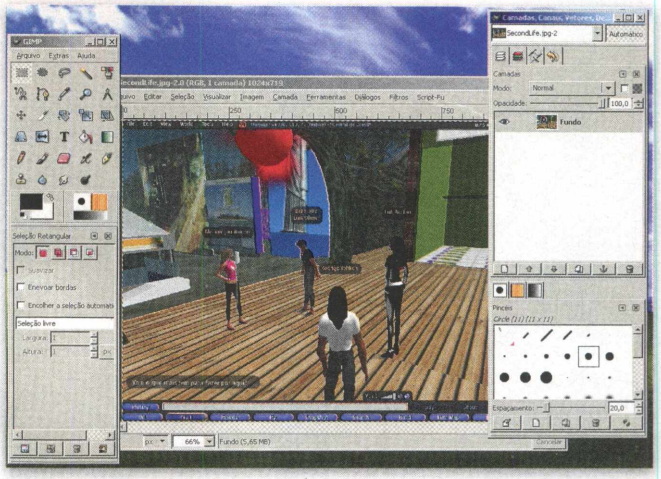
Com o código-fonte, quem sabe, você poderá até ajudar encontrando e solucionando bugs, ótimo material de estudo!

Gametrack Station

Se você quer mais jogos online e comunidade, experimente a Gametrack Station, uma plataforma nacional completa que traz os melhores jogos para você jogar na Internet.

Além de jogos individuais divertidíssimos como Sudoku e Dominó, você também poderá acessar versões virtuais e online de jogos de tabuleiro e cartas famosos como War, War 2, Imagem & Ação e Super Trunfo, jogos consagrados que marcaram gerações e certamente vão lhe prender por horas no computador.

GIMP e GTK+2



Para trabalhar com gráficos, você precisa de um bom editor. No CD você encontra o GIMP, um editor gratuito e de código aberto ideal para trabalhar nas texturas e gráficos para o seu jogo. Para instalá-lo, você também precisará da biblioteca GTK+2 que, como não poderia deixar de ser, também está inclusa no CD.

Uma alternativa interessante a ferramentas caríssimas da Adobe e Corel, o GIMP é um dos principais editores gráficos e a preferência da comunidade de desenvolvedores, descubra por quê!

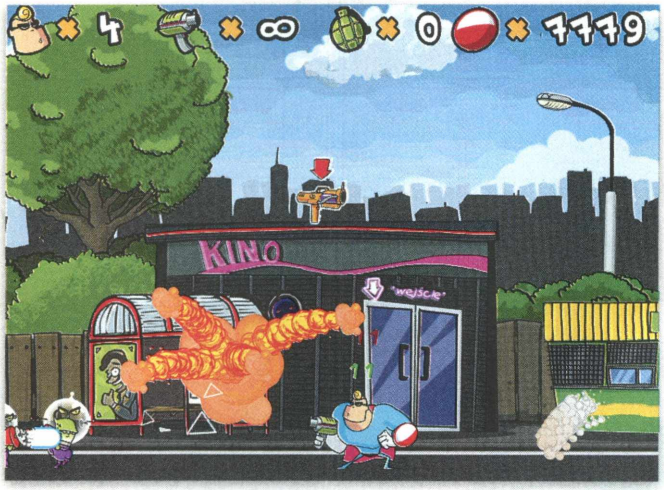
Essenciais

Tudo o que você precisa para deixar o seu computador pronto para os jogos: DirectX 9, usado na maioria dos jogos comerciais da atualidade; Flash Player e Java Runtime, usados nos melhores e mais jogados títulos casuais e online, além de necessários para navegar em diversos sites e assistir a vídeos online; bem como e outras bibliotecas (DLL), para rodar uma infinidade de outros jogos.

Jogos gratuitos

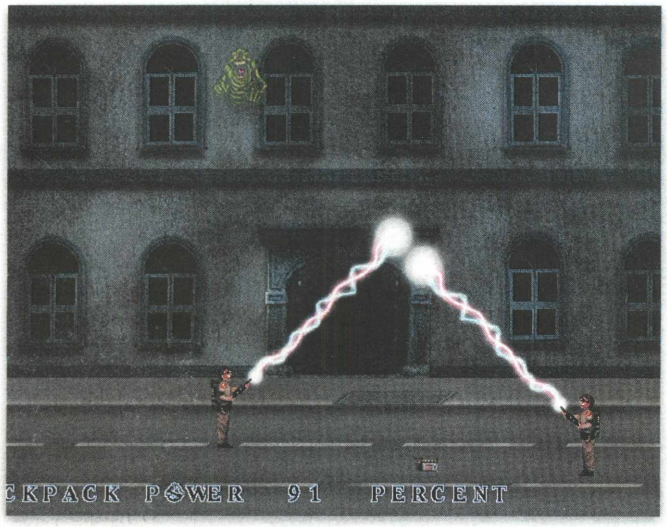
Para confirmar o que já parecia certo com o nosso jogo principal, Second Life, inserimos no CD uma série de jogos freeware, ou seja, gratuitos. Com eles você perceberá que não é preciso desembolsar quase uma centena de reais por um título que, no fim das contas, pode acabar se revelando tedioso.

Separamos alguns exemplos dos jogos, entre eles jogos de aventura, ação, luta e estratégia, todos carregando os elementos mais apaixonantes e viciantes da diversão eletrônica. Confira alguns, no CD tem muito mais!



Capitain Binary: a Terra foi atacada por alienígenas e, enquanto o Super-Homem está muito preocupado rodando seu próximo filme, cabe a você se transformar em um novo personagem, o Capitão Binário! São diversos níveis cheios de inimigos equipados com metralhadoras e lasers, a serem combatidos por você com ajuda de sua pistola especial com balas infinitas.

Anaconda 3D Adventure: uma história de sobrevivência em que vivem perigosas serpentes.



Ghostbusters: nova versão para um clássico dos videogames 8-bits baseado no filme Os Caça-Fantasmas

Light Destiny: uma luta no melhor estilo 2D cheia de fantasia e magia no seu computador.v

Street Fighter Flash: que tal um clássico da luta 2D minúsculo para uma batalha rápida e sangrenta no seu PC?

Kleptocracy: uma competição bizarra na qual ganha quem roubar mais. Roube mais que os outros ladrões e evite ser pego pelos guardas em partidas ágeis e divertidas.

Street Sesh: use seu skate fazendo belas manobras e se impressione com a qualidade deste jogo que chega a se assemelhar com a famosa linha de Tony Hawk.

Hostel: lute para escapar e ajude outros prisioneiros amarrados em um belo jogo de sobrevivência.

Glest: comande seu exército rumo à vitória neste jogo 3D em tempo real.

Hearthand Deluxe: um jogo de belos gráficos e cheio de mistérios. Coloque sua capacidade lógica em ação e veja se você é páreo para grandes detetives descobrindo os verdadeiros assassinos.

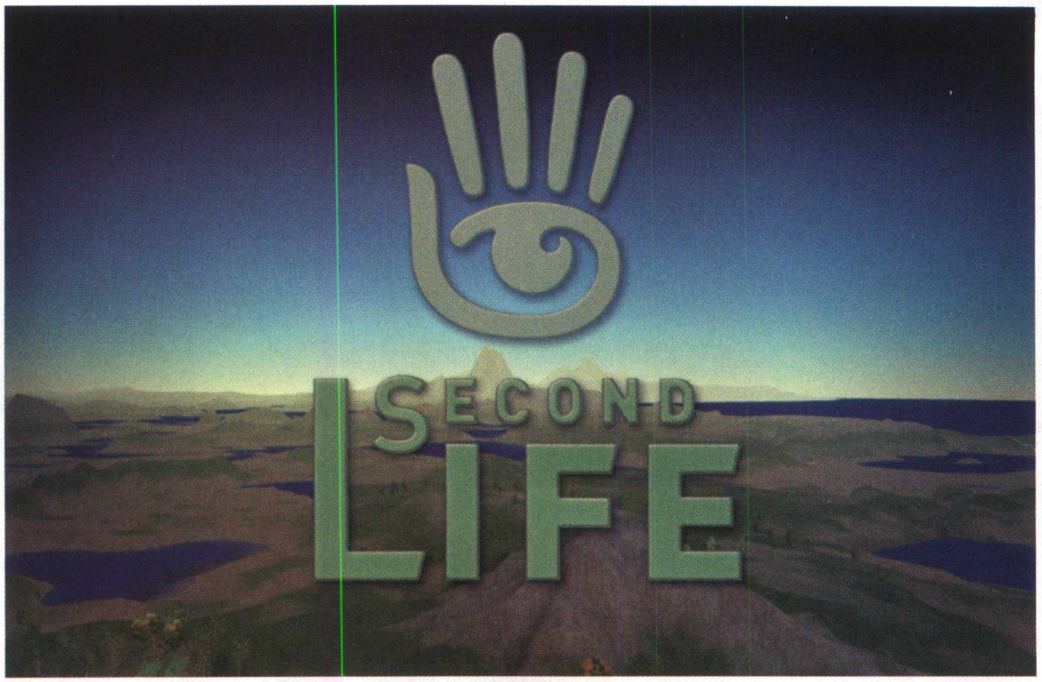
E mais...

Mais outros games sensacionais, entre eles Aqua Pop, A Faire Wars Adventure, Crunch Time, Darkness Fall, Dropkick the Faint, Land of Death, Space Trooper, The Hills Have Eyes 2, The Hills Have Eyes, Blackout 8, Samurai Champloo, Little Fat Ninja, Run The Rapids...

SECOND LIFE

Isto não é um jogo

por Rodrigo Macedo



Chamar Second Life de jogo é bobagem. Embora tenha sido criado sobre uma engine de games e use recursos semelhantes aos famosos games estilo MMORPG, Second Life é uma experiência virtual, mas não apresenta os desafios que marcam os jogos e divertem os fãs da área de diversão eletrônica.

A primeira coisa que você precisa saber a respeito de Second Life é que, não importa o quanto seja escrito aqui ou em qualquer outro lugar, você só vai ser capaz de compreender as possibilidades oferecidas pelo mundo virtual e a sua utilidade real utilizando-o. Minha primeira experiência, há aproximadamente dois meses, foi exatamente para isto: descobrir do que todos estavam falando.

Como uma gigantesca rede de salas de bate-papo ou um site de relacionamentos, em Second Life você poderá conhecer pessoas de todos os cantos do mundo e sair para passeios em boates, lojas, parques, hotéis, universidades e até mesmo santuários virtuais.

Além de andar, você contará com outros dois métodos de movimentação: teletransportes – que o levarão até áreas distantes e ilhas – e vôo, o que você pode fazer dentro dos limites de um cenário e se movimentar com uma velocidade maior do que a obtida caminhando.

Ao contrário de outros ambientes virtuais, a Linden Lab, desenvolvedora de Second Life, aposta na customização. Você poderá alterar completamente seu personagem ou ainda seu ambiente, montando sua própria casa virtual. A idéia é oferecer mais uma vida, o mais próximo possível da real (está bem, voar não conta...), só que em um ambiente virtual completamente tridimensional.

É por essa liberdade que Second Life ficou famoso e tem ganhado cada vez mais usuários: bandas reais divulgam músicas online, que podem ser tocadas para todos os usuários que estão próximos a determinada área, empresas virtuais surgem e passam para o ambiente real e, no sentido inverso, empresas reais começam a marcar seu espaço em um mundo virtual.

Assim como o mundo real, tudo gira em torno de dinheiro, e a economia do planeta online é forte. Os "linden dollars" podem ser comprados por meio de um plano de inscrição (que cobra dinheiro real), recebidos de outros jogadores bonzinhos ou então pagos em troca de trabalho no mundo virtual.

Uma rápida olhada em uma área de empregos disponíveis em SL mostra uma enorme variedade: de trabalhos que não exigem experiências externas, como dançarino, modelo, acompanhante, atendente de shopping e segurança, a trabalhos que exigem experiência, como modelador 3D, designer de texturas, designer de moda, programador, animador, promotor de eventos e DJ. Há ainda cargos para freelancers, como corretor de imóveis (que compram grandes lotes e revendem pequenos espaços) ou corretor financeiro (convertem L$ em US$ e vice-versa).

Por dia, entre os 10 a 15 mil usuários online simultaneamente nos servidores, circula o equivalente a US$ 600 mil, cifra que atrai empresas reais como Adidas, Dell e Reuters, que se estabeleceram nos servidores com suas "vitrines virtuais". A IBM, por exemplo, aposta no Second Life e em outros ambientes virtuais do gênero como o futuro da internet e como uma evolução da World Wide Web.

Talvez, no futuro, não navegaremos pelo mundo virtual, mas voaremos e veremos o conteúdo disposto em "ilhas" e em blocos tridimensionais. Mas Second Life não é para

REQUISITOS MÍNIMOS E RECOMENDADOS

Aqui seguem os requisitos mínimos e recomendados (estes entre parênteses) para você rodar o Second Life, seja em Windows e Linux (PC) ou em Mac OS X (Macintosh).

PC

Sistema operacional: Windows XP (com Service Pack 2) / Windows 2000 (com Service Pack 4).
Processador: Pentium III de 800 MHz ou Athlon equivalente (Pentium 4 1.6 GHz ou Athlon 2000+ ou superior).
Memória RAM: 256 MB (512 MB ou superior).
Placa gráfica: NVidia GeForce 2, GeForce 4MX ou ATI Radeon 8500, 9250 (NVidia GeForce FX 5600, GeForce 6600 ou ATI Radeon 9600, X600 ou superior).
Conexão à internet: cabo ou DSL.

Mac

Sistema Operacional: Mac OS X 10.3.9 (Mac OS X 10.4.3 ou superior).
Processador: G4 de 1 GHz (G4 de 1.25 GHz ou superior).
Memória RAM: 512 MB (768 MB ou superior).
Placa gráfica: NVidia GeForce 2, GeForce 4MX ou ATI Radeon 8500, 9250 (NVidia GeForce FX 5600, GeForce 6600 ou ATI Radeon 9600, X600 ou superior).
Conexão à Internet: cabo ou DSL.

qualquer um: jogadores que gostam de ação e não têm paciência para ficar horas e horas passeando, conhecendo outras pessoas a esmo e papeando podem se entediar facilmente em seus servidores.

Mas aqueles que gostam das inovações propostas por simuladores como The Sims podem encontrar em Second Life uma alternativa interessante e, o que é melhor, multiplayer.

SECOND LIFE AGORA É OPEN SOURCE

No início de janeiro de 2007, a Linden Labs disponibilizou o código da ferramenta Second Life Viewer para a comunidade de programadores. Através disto, a dona do mundo virtual pretende dar um empurrãozinho no desenvolvimento e aproveitar a força de programadores independentes para impulsionar o ambiente online.

Com o lançamento do código-fonte sob a licença GNU GPL versão 2, ela permite que outros desenvolvedores visualizem, modifiquem e distribuam novos trabalhos derivados do código, o que pode resultar, em um futuro próximo, em novas versões do software ou projetos adicionais ao oficial. Mas a Linden Lab já avisou: só oferecerá suporte e testará códigos de terceiros que forem implementados na versão oficial. Sendo assim, todos os outros softwares alternativos não receberão apoio do estúdio.

Acredita-se que os projetos iniciais devam ser focados em melhorias de falhas e na compatibilidade do software com configurações menos comuns de hardware, como em computadores mais antigos. Mudanças na interface de usuário e até mesmo possíveis novas skins para o Viewer podem ganhar destaque futuramente também.

Para Philip Rosedale, CEO e fundador da Linden Lab, pai do Second Life, a intenção é que, agora, o ambiente virtual cresça rapidamente. "Sentimos que temos a responsabilidade de aumentar e fazer crescer o Second Life o mais rápido possível. Somos o primeiro mundo virtual a permitir que criadores de conteúdo tenham direitos próprios sobre a propriedade intelectual que eles criem", explicou.

Entre outros planos após a divulgação do código-fonte, Rosedale cita a vontade de oferecer outros métodos de interação em Second Life além do teclado e mouse, como o reconhecimento de movimentos, que ajudaria muitos deficientes que utilizam o mundo virtual.

Tanto o código como outras informações e recursos podem ser obtidos através do endereço http://secondlife.com/developers/opensource.

E NO BRASIL?

Embora existam muitos usuários brasileiros e algumas comunidades no serviço (faça uma busca no menu "Search" por Brasil ou Brazil para comprovar), o game deve ficar mais popular a partir de 2007.

Isto porque a Kaizen Corp., responsável também pelo game Priston Tale, criará uma versão nacional do programa de acesso ao mundo virtual da Linden Labs. Além da versão em português, estão previstos para os usuários do Brasil uma série de cenários conhecidos do público, entre eles pontos turísticos e parques.

Assim como no exterior, a Kaizen Corp. espera que agências de publicidade comecem a investir dinheiro real e a criar suas próprias vitrines virtuais dentro de Second Life. A versão nacional deve ser lançada em conjunto com o IG em fevereiro de 2007. Ao se conectar através do programa nacional, os internautas acessarão uma área do portal IG, onde poderão ter acesso a serviços e conteúdos do provedor, paralelos ao site existente na Web.

Nenhum detalhe a respeito foi revelado ainda, mas sabe-se que, entre outras coisas, a área também trará um tutorial em português ensinando os primeiros passos para o novo residente brasileiro. Embora ainda não tenha patrocinado qualquer tipo de evento ou marcado uma área até o momento, o IG está apostando na versão nacional do software. "Estamos preocupados em fazer algo realmente consistente e efetivo, e por isso optamos em gastar um pouco mais de tempo em planejamento e projeto para garantir a qualidade do resultado final", explicou Marcelo Duarte Minutti, gestor da área de games do portal IG.

Luau organizado pelo provedor Terra, permitido apenas para maiores de idade. Muita dança e música na noite

A área, que ainda não está acessível, poderá ser encontrada por qualquer usuário, seja ele brasileiro ou não. "O SL está se tornando uma febre mundial e acreditamos que ele se encaixa muito bem no perfil do mercado brasileiro. Pretendemos transformar o SL em uma plataforma de relacionamentos e negócios para o público brasileiro", afirmou Minutti.

Enquanto a versão nacional não fica pronta, um recurso no menu de Preferências de Second Life permite colocar o software em português. Assim, usuários brasileiros já podem aproveitar uma interface um pouco mais compreensível.

PROGRAMAÇÃO NO SECOND LIFE

Programar para o Second Life pode ser uma profissão real. Programadores e designers podem criar novos objetos que se integram ao jogo e interagem com outros objetos e com usuários. A programação em Second Life é feita na linguagem Linden Scripting Language, uma linguagem baseada em eventos e estados, com uma sintaxe parecida com C ou Java. Cada script LSL é compilado para bytecode e depois executado em tempo real por uma máquina virtual do SL.

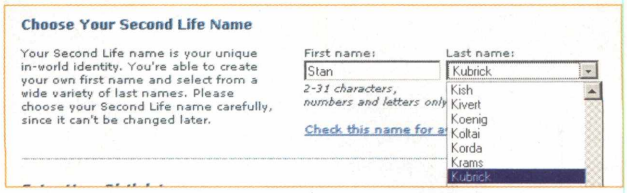
Os scripts acrescentam comportamentos novos a objetos do SL. Cada script é formado por variáveis, funções e definições de estado. Além de um estado obrigatório, chamado "default", cada script pode definir quantos estados quiser. Um script está sempre ligado a um objeto do jogo (tal como uma cadeira, uma caixa ou um objeto invisível). Quando o script recebe um evento relacionado ao objeto que o contém (uma colisão, uma mensagem, um email etc.), as ações previstas para aquele evento são executadas. Um objeto pode conter inúmeros scripts e rodá-los simultaneamente.

Os animadores também têm bastante espaço para expor suas habilidades: o catálogo de ações disponíveis no jogo é limitado e rapidamente se torna cansativo. Todos os personagens dão as mesmas gargalhadas, acenam e dançam da mesma maneira. Com um software de animação, é possível criar novos movimentos, que podem ser incorporados ao jogo. A possibilidade de criar movimentos personalizados cria uma demanda permanente para esses "profissionais do Second Life".

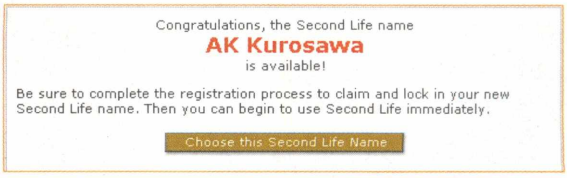
Uma segunda versão da LSL estava planejada para o começo de 2006, mas foi adiada por tempo indeterminado. Ela usará Mono (implementação open source e multiplataforma do .NET da Microsoft). Para quem deseja aprender LSL, o melhor caminho é começar estudando a documentação em inglês disponível no Wiki oficial da linguagem em http://lslwiki.com/lslwiki/wakka.php?wakka=HomePage.

ENTRE NO MUNDO DE SECOND LIFE

Para "nascer" em uma "segunda vida virtual" não é necessário muito esforço. Basta acessar o endereço http://secondlife.com/join/ ou clicar em New Account (Nova Conta) na home, o que irá redirecioná-lo para a mesma página. Feito isto, siga os passos abaixo:



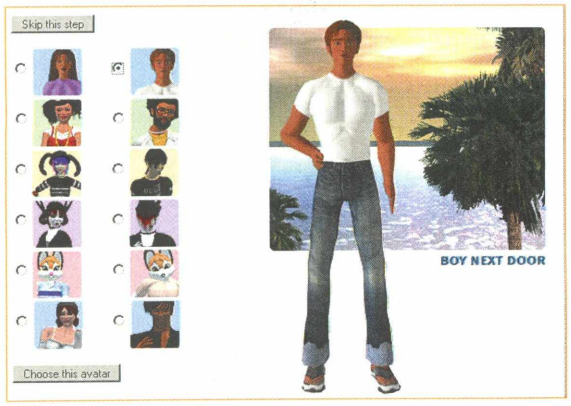
1. Escreva o seu primeiro nome e, na lista ao lado, selecione um sobrenome. Entre os sobrenomes, muitos cineastas, vilarejos e palavras inusitadas podem ser encontrados. Estes sobrenomes estão *em constante* mutação.



2. Após escolher um, clique em "Check for Availabilty", ação que abrirá uma janela pop-up informando se o nome escolhido está disponível ou não. Dificilmente você acertará de primeira, a menos que seja um nome extremamente original. Caso já exista alguém com esse nome, uma lista de sugestões de possíveis sobrenomes aparecerá.

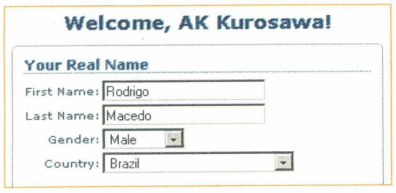
3. Escreva seu mês, dia e ano de nascimento reais.

4. Insira seu email e confirme-o. Clique em "Continue".



5. Agora, escolha um avatar pré-criado. Ele representará você no servidor e não poderá ser trocado depois, apenas configurado. Se desejar, você pode pular este passo clicando em "Skip this Step". A lista à esquerda é para personagens femininas, e à direita fica a de personagens masculinos. Ao lado aparece uma imagem maior do avatar e a descrição do modelo.

6. Clique no botão localizado em frente à imagem do avatar escolhido e clique em "Choose this avatar".



7. Insira seu nome, sobrenome, sexo e país reais.

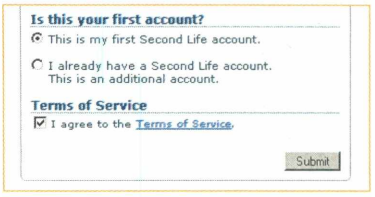
8. Defina uma senha e digite-a novamente abaixo.

9. Em Security Question, escolha uma das questões que, quando respondidas, revelarão sua senha.

10. Em "Answer", escreva a sua resposta. Caso não queira este recurso, escreva uma seqüência gigante de caracteres aleatórios, mas lembre-se de que isto dificultará também que você recupere sua conta caso a sua senha seja esquecida.

11. Em "Second Life Newsletters", escolha que tipo de mensagens você deseja receber através de seu email da Linden Labs. Deixe desmarcado se não quiser ser incomodado em seu email particular.

12. Se você recebeu algum código de promoção (usado em contas pagas), escreva aqui. Se não, deixe em branco.



13. Em "Who Referred You" escreva o nome de um amigo do Second Life que lhe indicou o serviço. Caso você opte por uma conta paga, ele receberá bônus em L$, moeda do jogo.

14. Em "Please Enter This Code" escreva o código da imagem. Isto garante que é uma pessoa fazendo a autenticação, e não uma máquina querendo entrar no serviço para fins de spam. O link "Click here" gera um novo código, caso este esteja difícil de ler.

15. Diga se esta é sua primeira conta (primeiro item) ou uma conta adicional (segundo item). No caso de ser uma segunda conta adicional, você precisará pagar US$ 9,95, mesmo que esta seja uma conta básica (gratuita).

16. Leia os Termos de Serviço e, caso concorde com eles, selecione e clique em Submit.

DINHEIRO "FÁCIL"

Suponhamos que você, como eu, resolva ganhar uns trocados em Second Life. O emprego mais fácil de todos, obviamente, é o mais mal remunerado. A chance de ficar rico com ele é menor que encontrar um(a) excêntrico(a) cheio da grana que decida bancar sua vida. Existem cassinos e outros locais onde é possível fazer o famoso "Camping". A verdade é que alguns lugares querem ficar lotados de pessoas para, assim, receberem melhores resultados nas buscas e, de quebra, lucrarem alguns L$ com o sucesso.

A prática, no entanto, atrai centenas de usuários, e encontrar um bom local para fazer isto é complicado. Alguns deles, basicamente cassinos, parecem inclusive desativados. Alguns lugares, no entanto, oferecem outras opções para quem quer ganhar uns Lindens sem suar a camisa. Ou melhor, sem suar a camisa real, porque, para seu avatar, será bastante cansativo.

O Ocean Casino & Mall, por exemplo, foi o lugar que eu encontrei onde eu poderia ganhar um troco sem muito esforço. Como maneira de impedir e selecionar um pouco os "quase mendigos virtuais" que querem apenas lucrar uns trocados, ele permite que você se sente às máquinas de cassino e jogue seu dinheiro. A cada dez minutos sentado na máquina, um adicional de L$ 3 é dado ao jogador, até um limite de L$ 30 a cada jogo de L$ 10, ou seja, um lucro de, no mínimo, L$ 20 / 1h50 de camping.

Para aqueles que, como eu, estão sem um tostão sequer, há a possibilidade, um tanto esdrúxula, de virar dançarino. A vida de dançarino é mal remunerada, mas rende um dinheirinho. A cada dez minutos dançando, você ganha L$ 2. Para dançar, você não precisa fazer muito em sua vida real, basta clicar com o mouse sobre um ponto iluminado e seu avatar começará a rebolar. Se você for uma mulher, a situação não ficará tão constrangedora, mas, se você for um homem, bem, sinto informar que, ao menos enquanto você estiver trabalhando, não parecerá um.

Algumas dúvidas podem vir à cabeça com essa possibilidade de ganhar dinheiro dançando. Sendo possível trocar Lindens por Dólares americanos, será que poderíamos fazer fortuna dançando virtualmente? Bem, vejamos:

Quando realizei esta pesquisa, a cada L$ 286 vendidos, era possível lucrar US$ 1. Dançando por uma hora seguida, você conseguiria então L$ 12, o equivalente a US$ 0,05. Suponhamos que você resolva dançar 8 horas seguidas, por exemplo. Isto renderia L$ 96 ou, convertidos, US$ 0,34. Com 22 dias, descontando sábados e domingos, ou outros dois dias por semana de sua preferência (já que ninguém é de ferro), durante um mês, você chegará à quantia de L$ 2112, cerca de US$ 7,36.

Isto é, supondo que você use os métodos oficiais de trocas de Linden, que cobra uma parcela, um tanto alta, para a troca. Por conta disto, há pessoas que vendem, através de sites de leilão, pacotes de Lindens. Encontramos no eBay um lote de L$ 50 mil a venda por US$ 225, quase o dobro do mesmo valor oferecido em uma venda pela transação oficial, onde renderia apenas US$ 174,19.

Mesmo assim, podemos afirmar com certeza que qualquer trabalho real possível será mais bem remunerado que o seu. Em alguns casos, até um mendigo ganhará bem melhor que você.

OS EMPREGOS EM SECOND LIFE

Como já falamos, os empregos no Second Life são importantes em dois casos: o primeiro, se você não quiser colocar a mão no cartão de crédito e torrar o seu rico dinheirinho. O segundo, se você quiser tentar transformar suas horas no ambiente virtual em verdinhas notas de dólar.

Podemos fazer duas divisões entre os empregos virtuais de Second Life. Existem os empregos "para a elite" e os empregos "para a ralé". Chamamos a primeira categoria de "elite" porque ela reúne empregos para pessoas que já possuem determinado nível de conhecimento, seja em programação, animação etc., ou que tenham dedicado um bom tempo ao mundo virtual, a ponto de conhecê-lo como poucos.

Quanto à "ralé", ela reúne os empregos em que não é necessário tanto cérebro. Às vezes, apenas um pouquinho de dedicação e paciência. Enquanto a elite consegue fazer dinheiro e, muitas vezes, abre até empresas reais para explorar as capacidades online de Second Life, a ralé não conseguiria trocar horas de trabalho por uma nota sequer, o que deixa esses trabalhos exclusivamente para um trocado a ser gasto dentro do jogo.

Conheça agora as profissões mais comuns de Second Life:

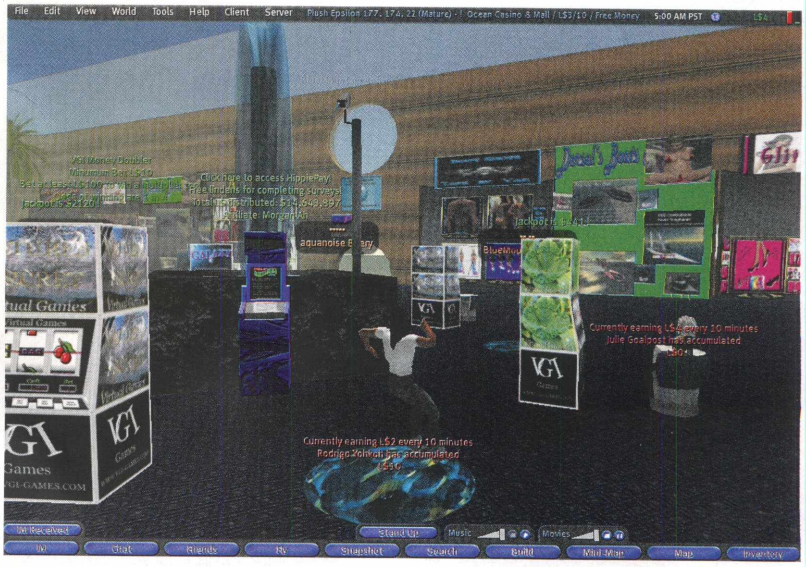
Quer ganhar dinheiro fácil? Dance por algumas milhares de horas e você consegue alguns trocados

PARA A ELITE

Construtor / Modelador: através da construção e modelagem tridimensional de SL você pode criar objetos personalizados e vendê-los. Embora exija conhecimento de design e muitas horas de dedicação, além de ferramentas externas para modelagem. Para ser bem-sucedido, você precisará se dedicar bastante a estes programas e ao mundo de SL.

Texturizador: os "texturizadores" trabalham com os construtores. Eles acrescentam beleza gráfica aos modelos recém-criados pela categoria anterior e, por conta disso, têm um importante papel dentro do mundo de Second Life. É vital o uso de ferramentas de edição de imagem como Photoshop, da Adobe, Paint Shop Pro, da Corel, ou o projeto open source GIMP, tanto quanto é necessário o conhecimento e apurado senso estético.

Designer de moda: assim como os "texturizadores", os designers de moda têm como objetivo criar belas texturas, mas que serão vendidas para o usuário comum em forma de roupas. Também utilizando os mesmos editores gráficos da categoria anterior, a idéia aqui é criar itens inéditos, e não copiados de sites, para conseguir fama como estilista e muitos dólares virtuais.



Scripter: ao contrário dos outros empregos "para a Elite", que precisam de um programa externo muitas vezes caríssimo, o scripter faz uso apenas de ferramentas embutidas no SL, como a Linden Scripting Language, LSL. Normalmente, são contratados como freelancers ou, ainda, em projetos maiores, embora muitos membros da comunidade sejam programadores experientes e a competitividade seja grande por conta disso.

Animador: não, animador no caso não é o cara que vai para festas e fica pulando para empolgar a galera. Aqui, o animador cria movimentos diferentes para os personagens, normalmente com o uso de ferramentas de animação, como é o caso das ferramentas Poser e da Curious Labs, ambas sugeridas pela Linden Labs. Normalmente, animações podem ser vendidas para diversos jogadores por cerca de L$ 350, o que dá uma boa quantia de dólares Linden para seus criadores.

Hoster de eventos: semelhante ao emprego na vida real, você precisará ser divertido, ter contatos e saber se comunicar bem com outros residentes. A idéia é que você lote eventos de empresas contratantes e, com isso, torne festas e conferências virtuais em um sucesso.

DJ: outro semelhante ao da vida real, um DJ do SL é alguém que se dedica a tocar em clubes virtuais ou eventos, entretendo os visitantes com boa música. Através do uso de ferramentas como Winamp e um servidor de streaming como o Shoutcast, alguns DJs trabalham apenas pela diversão e pelas gorjetas, enquanto outros recebem um dinheiro fixo.

Corretor de Linden Dollars: há pessoas que se tornaram profissionais na troca de dólares virtuais por dólares americanos. A idéia é que estes usuários saibam como comprar e vender a moeda, comprando por pouco e vendendo por muito e, por isso, é necessário conhecimento real, já que todos os dólares virtuais podem ser, na verdade, convertidos em dólares de verdade.

Grande latifundiário: a maior parte dos usuários de Second Life são "sem-terras virtuais". Isto porque comprar um espaço requer bastante dinheiro, com taxas mensais. Então, para isso, existem os latifundiários, pessoas que compram grandes terras, criam lotes e revendem para outros jogadores ou alugam para conseguir uma quantia mensal em Lindens. Ter uma casa em SL não é necessário, mas, com certeza, fará vista para outros residentes.

PARA A RALÉ

Dançarina(o): muito fácil, mas rende pouco. Você não precisará memorizar coreografias, mas também não poderá se importar caso a sua dança seja bizarra ou faça você parecer meio, você sabe... Alguns dançarinos ou dançarinas fazem serviço de acompanhante ou striptease para aumentar a renda, o que pode trazer experiências variadas e o uso posterior da famosa frase: "Eu era apenas um jovem residente e precisava do dinheiro!".

Modelo: embora não exista tanta procura para modelos como há para dançarinas, aqui você só precisará ter um rostinho virtual bonito. Algumas agências de modelos existentes no game procuram belos amontoados de pixels que saibam vestir suas roupinhas digitais e se comportar em eventos. Para começar a ganhar, você deverá investir pesado: cabelo bem feito, skin bem produzida e roupas da moda, além de, é claro, maquiagem e alguns gestos bacana que possam fazer a cabeça dos fotógrafos.

Atendente de loja: se o Second Life é quase um shopping virtual, é claro que precisa de gente vendendo. Embora a maior parte das lojas conte apenas com frases sobre seus objetos, já que o roubo de itens é bastante difícil, algumas pessoas têm sido contratadas para apresentar produtos e tentar tirar o dinheiro de consumidores. Normalmente, os jogadores recebem comissão sobre itens vendidos e, em alguns casos, um fixo. Mas não espere fazer fortuna aqui!

Segurança: enquanto tem evento, é necessário ter seguranças. Os "leões de chácara" virtuais precisam fazer uso de sua atenção para identificar e tirar de locais de eventos e propriedades baderneiros que são cada vez mais freqüentes no mundo virtual.

COISAS LEGAIS PARA FAZER EM SECOND LIFE

À primeira vista, podemos perguntar: "mas que diabos eu vou fazer por aqui?". Com certeza, essa pergunta pode aparecer na cabeça da maioria das

pessoas que desejarem se aventurar pelo mundo de Second Life. Então, apresentamos um guia com algumas coisas bacanas que podem atrair sua atenção:

1. Voar

Ao contrário de sua primeira vida, nos servidores da Linden Labs você pode voar. Brincar de super-homem é divertido, mas pode causar enjôos, principalmente quando você desejar voar rápido entre os lugares e notar que os cenários não são renderizados tão rapidamente, o que pode destruir parte de sua experiência.

2. Ouvir música

Através do mecanismo de streaming de som do Second Life, você poderá conhecer novas bandas e dançar virtualmente. Enquanto navegava em minhas primeiras horas pelo Second Life, por sorte, encontrei um DJ chamado "Dark Escape". Ele me chamou para conhecer o Club V Radio, onde fazia discotecagem. Além de me divertir com músicas novas, acabei descobrindo que dançar virtualmente não é tão mal quanto parece, isto é, se você escolher a trilha sonora adequada.

3. Conhecer lugares

Você notará que alguns lugares são terrivelmente mal desenvolvidos e desenhados, ao passo que outros são extremamente bem-feitos. Encontrar lugares interessantes não é difícil e, normalmente, conversando com outros jogadores, você chegará a lugares interessantes com facilidade. Um exemplo destes lugares é Svarga, um nível que se assemelha a um cenário do antigo game de RPG Myst.

4. Batalha online

Alguns lugares são chamados de "Combat Areas". E, como o nome indica, são áreas onde você pode duelar com outros personagens, dando ao Second Life um pouco do que todos pensam que ele é a princípio: um jogo. No entanto, em algumas áreas de combate, não bastará entrar e sair jogando: você precisará colocar a mão no seu bolso virtual. Em Toxian, por exemplo, existe uma espécie de RPG que, para jogar, você precisará de um sistema chamado DCS. Obviamente, o sistema é vendido, por L$ 50.

5. Gastar dinheiro

Embora fazer dinheiro, por si só, não seja divertido, é divertido gastá-lo. Inserir seu cartão de crédito para ganhar uma soma e gastar nos servidores pode não ser uma opção para todos os jogadores, então é necessário dar um jeitinho. Algumas ilhas oferecem o chamado "Camping", que poderia ser facilmente chamado de "dinheiro fácil", não fosse o alto tempo que é gasto para conseguir alguma grana. Entretanto, é divertido correr atrás de um "emprego temporário" e ver seu personagem literalmente rebolar por alguns trocados que serão todos gastos em algo que, muitas vezes, poderá se revelar completamente inútil. É como a vida real!

6. Conhecer gente estranha

Como qualquer mundo nerd, isso não é difícil. Provavelmente, você pertença a esse grupo. Mas o fato é que há MUITA gente bizarra nos servidores de Second Life. E, com as pessoas bizarras, histórias bizarras também. Em poucos minutos online, fui abordado por um "mago" montado a cavalo que invocou dois tufões e me aprisionou em uma casa. Pouco depois, ele disse ter "vindo em paz" e me chamou para fazer parte de seu exército. "Para que um exército em Second Life?", perguntei. E a resposta foi: "Para proteger meu castelo, vocês verão. Ela me aprisionou por quatro dias, vocês não conhecem o lado sombrio de Second Life". Vai entender...

FRUSTRAÇÕES EM SECOND LIFE

1. Atrasos e instabilidade

Algumas vezes, Second Life poderia ser chamado de "Second Lag". Você verá que, mesmo com streaming perfeito de músicas, durante algumas atividades seu avatar parece ficar bloqueado. O mesmo acontece quando você acaba de entrar em uma nova área e precisa esperar que a totalidade de seus gráficos seja renderizada para que seja visualizada. Ou seja, até ela carregar, você verá apenas blocos cinzas.

Mas o que mais pode lhe irritar é que, em determinadas vezes, o servidor simplesmente travará ou você parecerá preso em uma ação. Coisas de tecnologia, mas que enchem o saco.

2. Área inexistente

Você procura algo através do sistema de pesquisa. Encontra uma área que pareça ser exatamente o que você queria visitar. Você clica para ser teletransportado e... cadê a área que deveria ser vista? Ela não está lá! É outra coisa completamente diferente! Mas, e onde está o que você estava procurando? Vai saber...

3. Cadê o microfone?

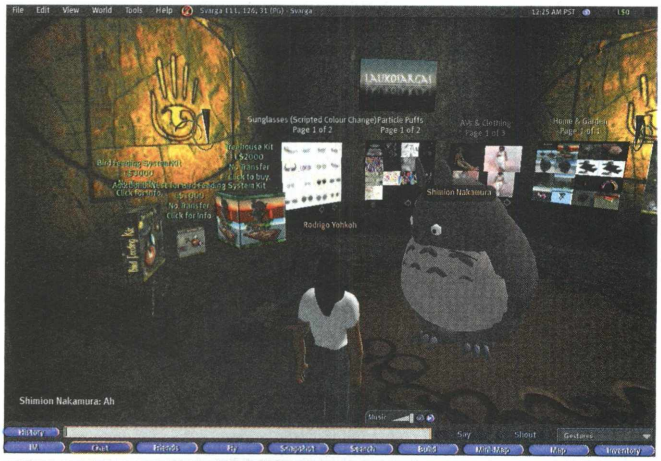
Uma coisa é fato: você pode usar o Second Life para ouvir música, e isso talvez seja a coisa mais legal do sistema. Mas por que você não pode usar seu microfone? O que muitos usuários acreditam é que, mesmo sendo um recurso que com certeza adicionaria muita interatividade ao mundo virtual, o simples fato de inserir a possibilidade aumentaria exponencialmente o lag. Por quê? Porque a transmissão de dados de voz consome muito mais banda que a transmissão de texto...

4. Eu não posso tocar música

Não, não pode. A menos que você tenha direito, especificado pelo proprietário de determinada terra, você não poderá tocar sua própria música para outros membros. O que pode ser frustrante acaba se revelando uma dádiva. Já pensou ter de ouvir aquela música chata, por horas e horas? Se nossos poucos vizinhos já ouvem músicas ruins, imagine então entre dezenas de membros online ao mesmo tempo.

5. Tudo custa dinheiro

Bem, isto não é mais frustrante que na própria vida. Como na vida real, tudo em Second Life parece custar dinheiro. Embora existam muitas alternativas gratuitas, para algumas coisas você precisará mesmo ter dinheiro, e consegui-lo não é fácil, porque, mais que na vida real, o trabalho de um Zé Ninguém (que não programa ou não entende de design) dentro de SL é mal remunerado. Mas, graças a Deus, o espírito do Natal parece ser uma constante atualmente em Second Life e, com sorte, você encontrará pelo caminho algumas pessoas generosas, e malucas, que lhe oferecerão dinheiro. Vez ou outra, claro...



As coisas mais legais sempre custam dinheiro no SL

AS LEIS EM SECOND LIFE

Em Second Life, vivemos em uma quase anarquia, isto é, você tem liberdade total, exceto por algumas regrinhas, colocadas como normas de bom comportamento pela Linden Labs. A primeira delas, e mais importante, é: se você tem entre 13 e 17 anos, não se conecte ao servidor principal, conecte-se ao Second Life Teen, onde você estará livre dos pedófilos. Se você tem mais de 18 anos, não entre no mundo Teen, mesmo se você se sentir atraído por colegiais de 17 anos. Isto é proibido. E, se você tem menos de 13 anos, não se conecte, ainda não existe uma "segunda vida" suficientemente segura para você.

Abaixo, vamos ao que interessa: algumas normas de conduta de Second Life, tiradas do site oficial do jogo e explicadas uma a uma, para que não restem dúvidas. Infrações destes "mandamentos" podem ser punidas com advertências, suspensões ou expulsão (meu Deus, de volta para a escola!). Os homens da lei em Second Life são chamados Liaisons, e ajudarão a manter a ordem.

» Não serás intolerante

O Second Life é um local para brancos, negros, amarelos, vermelhos, azuis, rosas-choque, lilases, coelhinhos, burrinhos e todos os tipos de raça, mesmo se elas não existirem na vida real. Você não deve hostilizar seus amigos virtuais por conta disso! Rir da cor de uma pessoa, mesmo que ela seja extremamente colorida, é crime, e também é passível de punição no Second Life. O mesmo se refere à orientação sexual de seus membros, por mais estranha que ela possa parecer. Sim, tem gente que se diverte em relações pixeladas.

» Não molestarás

Palavras de baixo calão para residentes indefesos(as) é passível de punição. Bem como intimidá-los. Como você já pode imaginar, qualquer abordagem sexual está fora de cogitação, então não saia por aí pedindo ou requisitando favores sexuais. Existem áreas específicas para isto, onde provavelmente as pessoas nem se preocuparão em denunciá-lo ou se sentirão até confortáveis com tais demandas.

» Não matarás

Apesar de não ser religioso, o mundo de Second Life também respeita o sexto mandamento Cristão. Ou melhor, em parte! Existem áreas específicas para isto, onde você poderá hostilizar e até matar seus colegas, mas não force aqueles que não querem a entrar nestes locais, seja por script ou iludindo-os. Isso é feio!

» Não dedarás

Você sabe o nome, endereço e telefone real de determinado residente? Guarde-o para você. Revelar estas informações é expor seus colegas. O site é claro: "Compartilhar informação pessoal sobre um conterrâneo Residente – incluindo sexo, religião, idade, estado civil, raça, preferência sexual, e localização real além do que está disposto em sua página 'First Life' ou em seu perfil é uma violação da privacidade deste Residente". Isto quer dizer, se um cara está se passando por mulher e namorando outros residentes, guarde para você. Mesmo porque, assim fica até mais engraçado!

» Não serás indecente

Bem, não em todas as áreas. Por ser uma comunidade adulta, existem áreas reservadas para conteúdo adulto (não, seu jovem pervertido, isto não existe no "Teen Second Life") e é lá onde as indecências devem ser faladas e exercitadas. Lá, todos os seus pixels mais íntimos poderão ser mostrados. Estas áreas estão marcadas como "Mature", o que quer dizer que, ali, ninguém é de ninguém e vale tudo.

» Não perturbarás

Você já ouviu isso dos seus pais na hora do noticiário, ou leu um aviso semelhante, embora menos bem escrito, na porta do quarto de seu irmão. E vale aqui também. Você não poderá sacanear outros residentes e nem acabar com a paz nos recintos visitados. Isto vale também para áreas públicas como eventos, onde você não poderá ficar reproduzindo sons irritantes ou usando itens gigantescos que atrapalhem outros jogadores. ■

O FUTURO NÃO MUITO DISTANTE dos negócios de Second Life

por Caíque Severo

Há seis meses, falávamos de Second Life aqui na agência e poucas pessoas prestavam atenção. No final de 2006, quando finalmente colocamos no ar algumas ações dos nossos clientes, o interesse cresceu muito, tanto na imprensa como entre os usuários do Second Life. Mas será que o mundo virtual está aqui para ficar? Até onde ele pode crescer?

Carlos Spark, avatar de Caíque Severo no Second Life

Eu acredito que o Second Life ainda vai crescer bastante, mas dificilmente será tão popular como o Orkut. É preciso ter uma máquina potente, banda larga poderosa e muito tempo livre para vencer a curva de aprendizado inicial. Sem falar que o Second Life só é interessante enquanto você está logado, ao contrário do Orkut, que continua recebendo seus scraps enquanto você trabalha.

Estimo que, até o final de 2007, tenhamos algo entre 1 e 2 milhões de usuários registrados no Brasil. É muito pouco, comparado com o MSN Messenger, que tem mais de 15 milhões de usuários diários. Mas são usuários completamente diferentes, com uma relação muito mais intensa com o mundo virtual.

Segundo levantamento disponível no site do Second Life, somente 6% dos usuários registrados gastam alguma coisa lá dentro. Com 1,5 milhão de usuários registrados, 90 mil brasileiros gastariam dinheiro no SL. Supondo que cada usuário ativo brasileiro gaste em média R$ 20 por mês no Second Life (tanto gastos pessoais como empreendedores virtuais), teremos uma economia de R$ 1,8 milhão mensais, ou mínimo R$ 21,6 milhões ao ano. Para uma empresa do mundo real ainda é muito pouco, mas, para os pequenos empresários que se aventurarem a desbravar os métodos de construção de objetos e serviços no Second Life, pode ser um bom começo.

As melhores coisas da economia virtual que eu conheço foram criadas por residentes, não por empresas do mundo real. As lojas de carros mais visitadas não foram as criadas por Toyota, Pontiac e outras montadoras reais, mas por usuários. O sucesso se dá não só porque esses empreendimentos nascidos no mundo virtual têm mais liberdade para criar o que quiserem, mas principalmente porque, sendo eles também usuários, conhecem mais profundamente o que outros usuários gostariam de ter nesse ambiente.

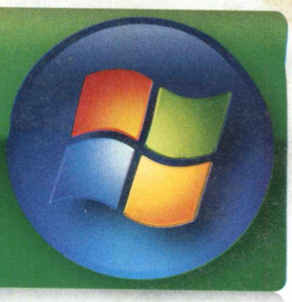
Portanto, minha principal dica para todos os empreendedores, virtuais ou reais, é: esqueçam o mundo real. O Second Life é um papel em branco sobre o qual você pode criar quase qualquer coisa. Pense nas necessidades dos usuários enquanto avatares, não necessariamente na pessoa real atrás do teclado. O mais interessante é que essas necessidades típicas do mundo virtual vão evoluindo com o tempo. Um usuário novato tem necessidades diferentes de outro mais experiente. À medida que o mundo virtual cresce, as necessidades também mudam. Quanto mais gente e locais para visitar, mais difícil fica fazer escolhas lá dentro. Pense como você pode ajudar as pessoas nessa situação futura e como cobrar por isso.

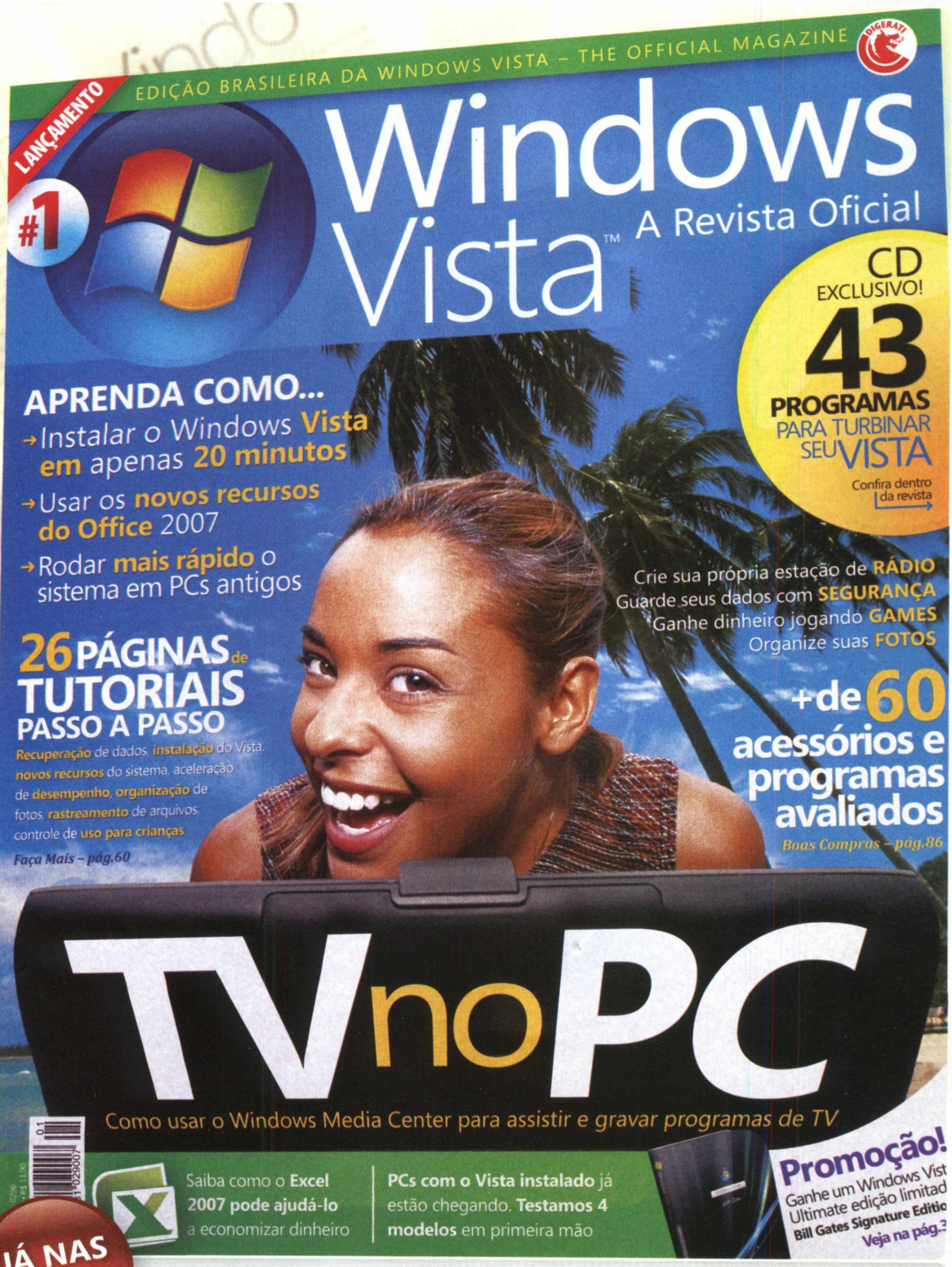
Considerando tudo isso, tenho certeza que os brasileiros vão aprender muito nesse mundo virtual e, quem sabe, daqui a alguns anos (ou seriam meses?), estarão ensinando os estrangeiros a como ganhar dinheiro no SL, graças a sua imensa criatividade. Só que, dessa vez, vai ser muito mais difícil do que se tornar o país mais populoso no Orkut. É preciso estudar muito os aspectos técnicos, dominar a arte de construção e, principalmente, criar coisas com qualidade, tanto gráfica como conceitual. Daqui a um ano, podemos voltar a esta discussão e ver o que aconteceu. ■

Agora é oficial

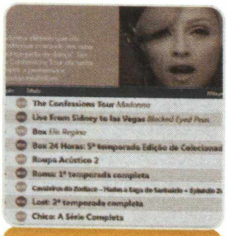
UMA NOVA REVISTA PARA UM NOVO UNIVERSO DE POSSIBILIDADES

Tudo o que você precisa saber para aproveitar ao máximo o **novo sistema operacional da Microsoft**.





Informações para tirar mais do seu Windows Vista™



Transforme seu computador em uma central de entretenimento

Facilite e ganhe tempo nas suas tarefas diárias

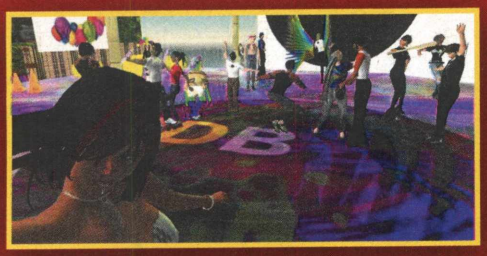
Conheça os melhores produtos para o Windows Vista™ e faça ótimas compras

Windows Vista - A Revista Oficial é publicada no Brasil pela Digerati sob licença de Future Publishing Ltd, uma empresa do grupo Future plc, UK.Microsoft, Windows Vista e o logotipo Windows são marcas registradas da Microsoft Corporation nos EUA e/ ou outros países.

WWW.REVISTAWINDOWSVISTA.COM.BR

ENTRE NO MUNDO DE SECOND LIFE

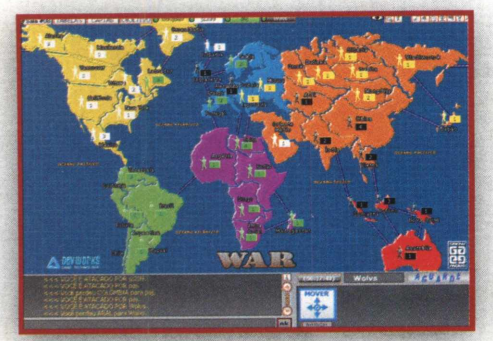
PASSO-A-PASSO PARA COMEÇAR A JOGAR!



Descubra o fenômeno que tomou a internet de assalto e que tem atraído a atenção e o dinheiro de empresas no mundo todo. Nosso guia ensina como criar sua versão em pixels e como conviver u m mundo totalmente virtual, onde é possível freqüentar raves virtuais, virar dançarino para ganhar dinheiro e atravessar cidades voando. Conheça também uma nova moeda, o Linden Dollar (L$), que permite a você comprar coisas no Second Life e participar de uma nova economia que movimenta US$ 600 mil por dia.

GAMETRACK STATION

Divirta-se e faça amigos em um ambiente online com clássicos do tabuleiro como War e Imagem & Ação ou desenvolva seu raciocínio lógico sozinho com jogos consagrados, como Sudoku e Dominó.



HOSTEL

Suou assistindo ao filme? Então, experimente esta versão em terceira pessoa, que coloca você como uma das vítimas dos torturadores sádicos, e tente escapar do cativeiro salvando sua pele e a de outros.

THE HILLS HAVE EYES 2

Descanse o dedo no gatilho para se livrar dos zumbis famintos neste jogo de ação em primeira pessoa. Mais uma aventura inspirada em um filme de terror para você suar.

E AINDA, INCLUSOS NO CD:

Street Fighter Flash • Anaconda 3D Adventure • Samurai Champloo • Darkness Fall • Ghostbuster Heartland Deluxe • Space Trooper • Little Fat Ninja • Run The Rapids • Land of Dead • Capitain Binary Kleptocracy • Light Destiny • Sewer Run • A Faire Wars Adventure • Glest • The Rage • Aqua Pop Crunch Time • Street Sesh • Dropkick the Faint • The Hills Have Eyes • Blackout 8

ATENÇÃO: o conteúdo do CD brinde é composto por programas freeware, shareware e versões para demonstração. Alguns programas necessitam de conexão à Internet para registro. **Requisitos Mínimos:** processador Pentium III ou superior, 128 MB de memória, 32 MB de memória de vídeo em resolução de 800X600 pixels, placa de som, CD-ROM com velocidade 16x e modem de 56 Kbps. Esses requisitos são focados na interface do CD. As configurações podem variar de acordo com os programas instalados. O CD foi testado no sistema Windows XP. Podem ocorrer distorções em outras versões.